namcot

ファミリーサーキット'91

取扱説明書

(とり あつかい せつ めい しょ)

このたびはナムコット・ゲームカセット「ファミリーサーキット'91」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のＯＮ・ＯＦＦは必ず本体のスイッチで行って下さい。
- データが壊れる場合がありますので、ゲーム中のリセットはなるべくしないで下さい。また、リセットボタンを押しながら、電源を切らないで下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約２年間持続します。
- シャープＣ１では使用できませんので、予めご了承下さい。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ※を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。　※スクリーン投影方式のテレビ

エンジンの雄叫びとともに、
いま、史上最大のショーが幕を開けた！

★サーキットを走る前に

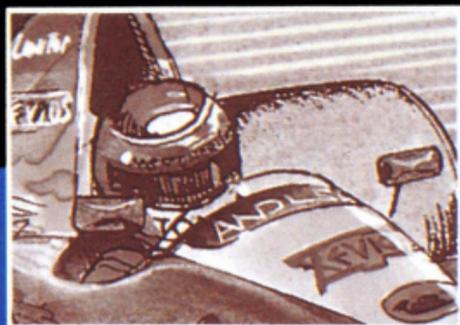
1 サーキットへのご招待……4P
2 ゲームの始め方……6P
3 ゲームの進め方……8P
4 マシンのセッティング……10P
5 インプット・ネーム……20P

★サーキットを走るには

6 これがサーキットだ……22P
7 コントローラーの使い方……24P
8 ピット・イン……26P
9 マシンのコンディション……30P

★さあ、レースに挑戦だ

10 フリー・プラクティス……34P
11 タイム・アタック……36P
12 スプリント・レース……38P
13 エンデュランス・レース……44P

サーキットを走る前に

この取扱説明書は3章で構成されています。
まずマシンのセッティングを中心にした、レースの準備を解説する"サーキットを走る前に"。
次にサーキット上での基本操作を述べる"サーキットを走るには"。
そして最後は各レースのモードについて"さあ、レースに挑戦だ"と題して説明していきます。
では、サーキットにそろそろご案内いたしましょう。

1 サーキットへのご招待

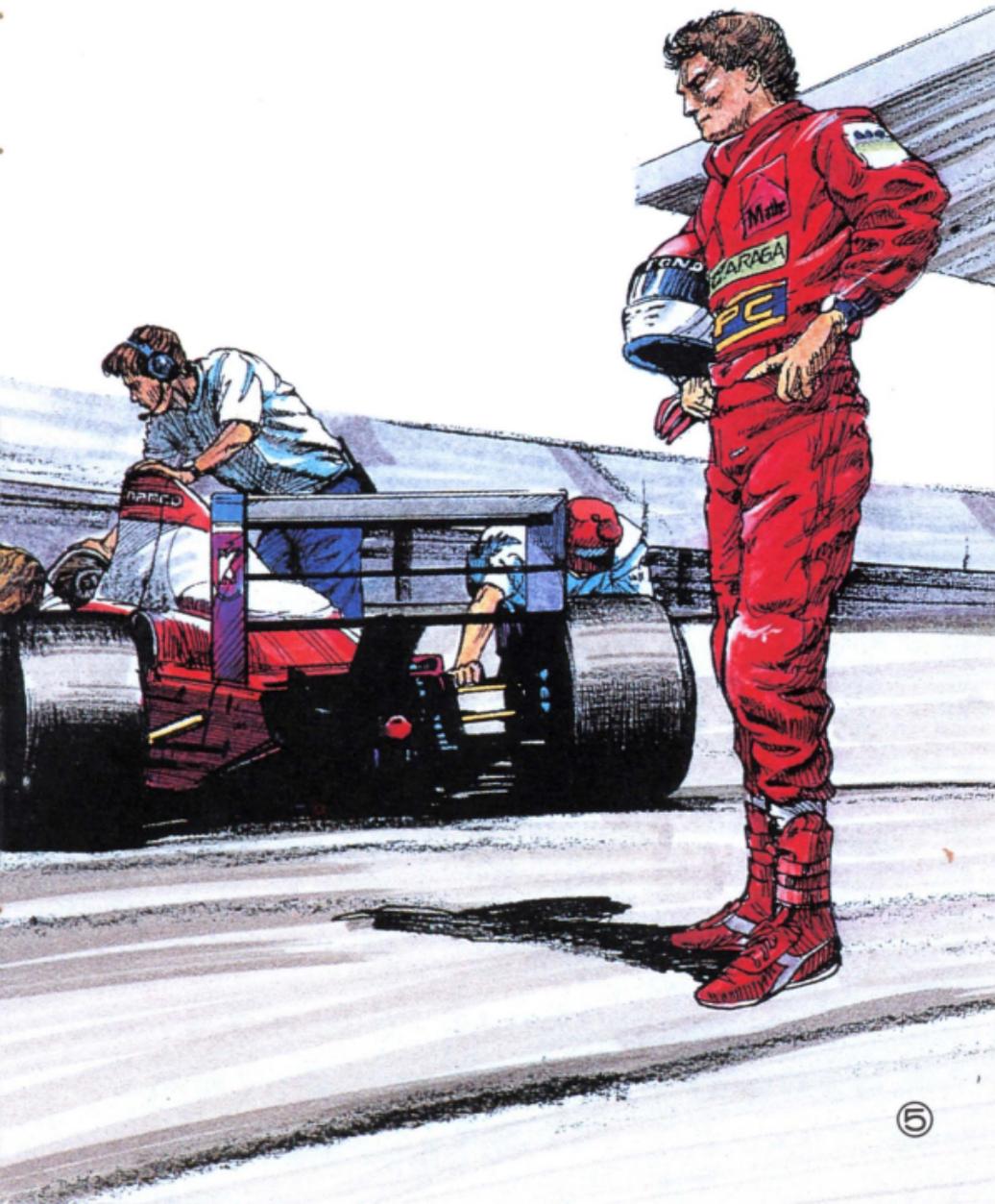
世界一速い男をめざせ！

カーレースのあらゆる要素をシミュレートした、あの「ファミリーサーキット」が帰ってきた。走りのテクニックを追求するため、マシン同士がぶつからないのは前作どおり。熱いバトルが再び繰り広げられる！

セッティングは自由自在！

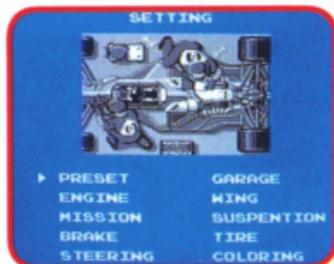
自分だけのマシンを作れるのも大きな魅力。セッティングの項目はさらにち密に、しかもコースに合わせたセッティングが今回は特に重要。メカニックの腕の見せどころだ。

選ばれし者たちの条件とは！

ドライビング・テクやメカニックの腕前はもちろんだが、作戦を決定するチーム監督としての能力も必要だ。この3つの要素のうち、どれが欠けても、ワールド・チャンピオンの座はつかめない。

2 ゲームの始め方

●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、セレクト・モード画面が出ます。✚ボタンかセレクトボタンで選び、Ⓐボタンかスタートボタンで決定して下さい。

SETTING 【セッティング】

マシンの各部分を調整するモードです。セッティングしたマシンは、16台までセーブしておくことができます。

FREE PRACTICE 【フリー・プラクティス】

各コースを自由に走れるモードで、テクニックの練習やセッティングのテストなどに使って下さい。

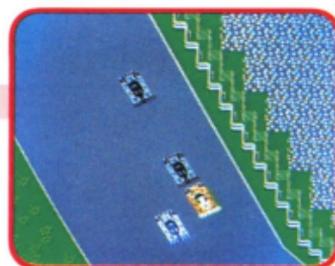
TIME ATTACK 【タイム・アタック】

各コースの最高タイムに挑戦するモードです。

SPRINT RACE 【スプリント・レース】

ワールド・チャンピオン目指し、シリーズを戦いぬく本格的レースモード。実力に合わせ、3つのクラスをステップアップしていきます。

ENDURANCE RACE 【エンデュランス・レース】

耐久レースのモードで、1レースで終了。マシンの耐久性とピットの活躍が大きなポイントです。

INPUT NAME 【インプット・ネーム】

ドライバー名の登録。スプリント・レースとコース・レコードのデータ画面に表示される名前です。

3 ゲームの進め方

●前ページで説明したとおり、このゲームには6つのモードがあり、セッティングなどレース以外のものも含まれています。

そこで初めて遊ぶ人のために、どういうモードを選んで進めたらよいのか、簡単にまとめてみます。

1 セッティング（プリセット）➡11P

➡11P

始めからち密なセッティングは無理というもの。まず〝プリセット〟で、プライムやジュニア、ノーマルなど、初心者用のものを選んでみましょう。

5 名前の登録 ➡20P

〝インプット・ネーム〟でドライバー名を入れます。これでレースの準備が整いました。

6 レースに挑戦 ➡33〜45P

さあ、いよいよレースにチャレンジ！　コースなどに応じ、ベストなマシンを選び戦いましょう。

❷テスト走行

➡21〜32、34〜37P

用意したマシンをフリー・プラクティスで走らせてみます。スピードやコーナリング、耐久性などをチェックしましょう。

❸セッティング

➡10〜17P

チェックをもとに細かくセッティング。例えばスピードなら、エンジンやウイングなど、いろいろな項目で調整できます。腕が上がれば、プリセットで上級者用に変えてみるのもよいでしょう。

❹セッティングの完了

➡18〜19P

納得いくまで ❷と❸を繰り返し、できたマシンは〝ガレージ〟でセーブしておきましょう。コースに応じ数種類作っておくと便利。もちろんドライビングの練習もお忘れなく。

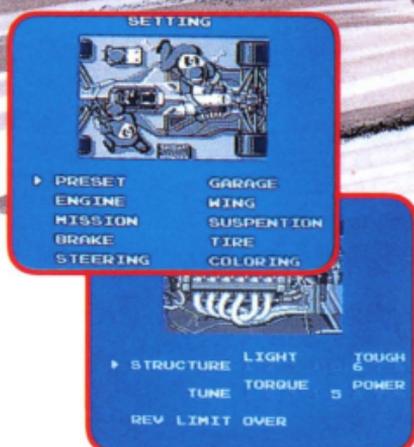
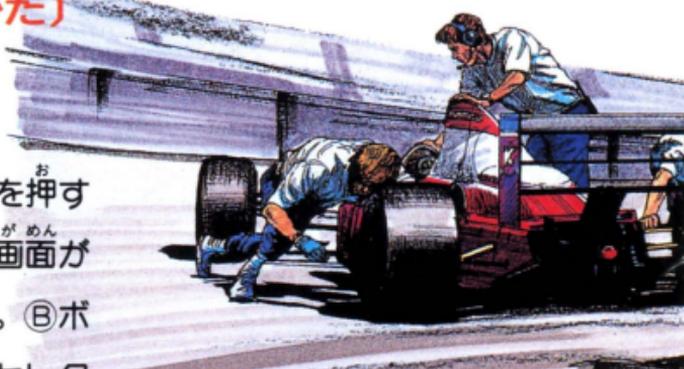
4 マシンのセッティング(1)

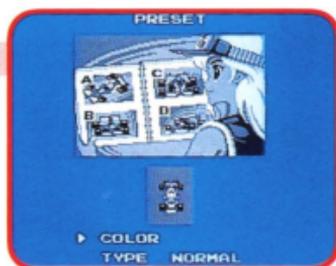
●レース前のセッティングが勝負のカギをにぎります。コースに合わせて、また自分の実力も考えてセッティングしましょう。

〔設定のしかた〕

①✚ボタンで項目を選びⒶボタンを押すと、各設定の画面が表示されます。Ⓑボタンを押すとセレクト・モード画面に戻ります。

②各設定の画面では、✚ボタンの上下で項目を選び、左右でデータを変えてセッティングして下さい。

③データの変更が済んだらⒶボタンで決定、セッティング画面に戻ります。また、Ⓑボタンを押すと、キャンセルしてセッティング画面に戻ります。

PRESET 【プリセット】

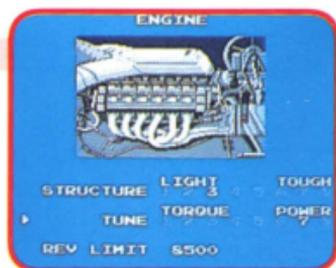
ある程度のセッティングがなされたマシンを用意してあります。

COLOR 8種類のデザインがあります。

TYPE 8種類セッティングしてあります。

PRIME	/超初心者用。スピードを抑え、安全性や耐久性を高めています。
JUNIOR	/初心者用。PRIMEよりはスピードを出せるようになっています。
NORMAL	/平均的セッティングで、どのコースでもまずまずのタイムが出せるでしょう。
CORNER	/コーナリング性能重視のセッティング。
MASTER	/上級者用の一般的セッティングです。
DRIFT	/高速コーナーの多いコース向き。ドリフト走行がしやすいセッティングです。
SLALOM	/CORNERの上級者向け。コーナリング重視とはいえ、スピードもなかなか。
ROCKET	/とにかくスピードを追求しています。

マシンのセッティング(2)

ENGINE　【エンジン】

言うまでもなくマシンの動力源。スピードに最も影響するところです。

STRUCTURE

エンジンの構造。数を小さくするほど軽いエンジンで、それだけ速く走れますが壊れやすくなります。逆に数が大きいと耐久性はアップしますが、重いエンジンになるため、スピードは犠牲になります。

TUNE

エンジンの調整。POWERを重視すると最高速が伸びるようになり、TORQUE重視だと加速に効果を発揮します。

REV LIMIT

エンジンの回転数の上限で、8500〜16000、そしてOVER(回転数の制限なし)に設定できます。高く設定するほどエンジン性能をフルに引き出せますが、故障しやすくなってしまいます。

MISSION 【ミッション】

エンジンの力をタイヤに伝える途中で、ギアの組合せによって適した速度に変える装置。正しいギアチェンジをしないと、スピードが伸びなかったり、故障の原因になります。

AUTOMATIC

ギアチェンジをオート（ON）にするか、マニュアル（OFF）にするか決定します。マニュアル操作はたいへん難しいので、通常はオートでプレイすることをおすすめします。

SHIFT UP

ギアチェンジをオートにしたとき、シフトアップする回転数を決めます。8500〜16000、OVERに設定できます。

低くしすぎるとエンジン性能をフルに引き出せず、高くしすぎると壊れやすくなります。

GEAR 1〜6

1速から6速のギア比を個別に設定します。

マシンのセッティング(3)

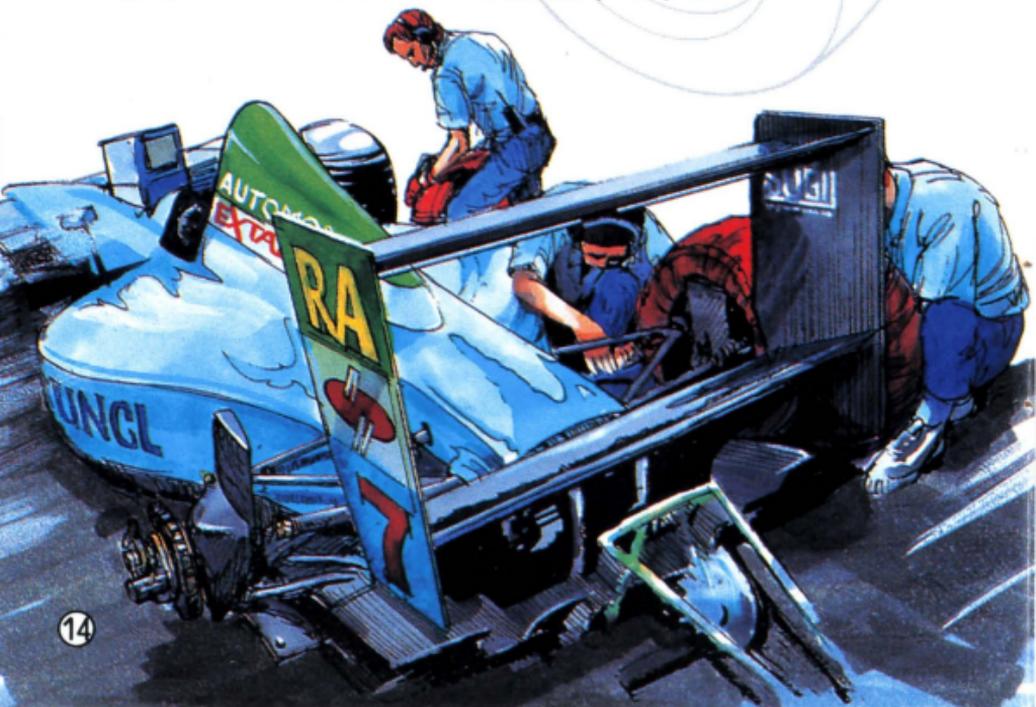
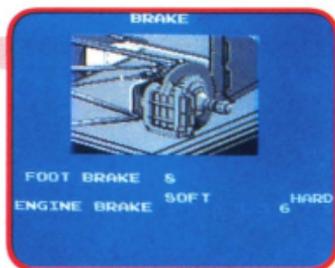
BRAKE　【ブレーキ】

ブレーキの効き具合です。数が大きいほどよく効きますが、むやみに減速しすぎるブレーキも、レースには不向きです。

FOOT BRAKE（フット ブレーキ）

Ⓑボタンによるブレーキ。0～30に設定できます。

ENGINE BRAKE（エンジン ブレーキ）

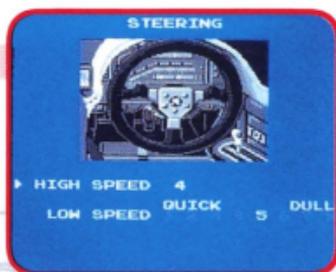
Ⓐボタンを離したときの減速率です。

STEERING【ステアリング】

ハンドルの切れ具合です。

HIGH SPEED

高速時のステアリング。数が大きいほどハンドルが軽く、楽に曲がれますが操作しにくくなります。数が小さいと、カーブでかなり減速が必要ですが、操作は楽です。

LOW SPEED

低速でのステアリング。HIGHとは逆に、数が大きいほどハンドルが重く、小さいと軽くなります。

WING　【ウイング】

マシンの前後についている翼がウイングです。空気の流れでマシンを路面に押しつけ、安定して走れるようにします。

WING ANGLE

ウイングの角度。数を大きくするほど接地力がアップします。数を小さくすると安定性は減りますが、空気抵抗が少なく、最高速がアップします。

マシンのセッティング(4)

SUSPENSION【サスペンション】

タイヤとボディを結び、車体を支える装置。タイヤを路面に食いつかせようとする働きもあります。

SUSPENSION

数が大きいほどサスペンションが固く、スピードは出しやすくなります。ただしコースアウトしたときなどに壊れやすくなってしまいます。

TIRE【タイヤ】

タイヤに求められるのはグリップ（接地力）です。数が小さいほど柔かいタイヤで、グリップが高く安定して走れますが、長持ちはしません。逆に固いタイヤはグリップこそ弱くなりますが、耐久性はアップします。

FRONT LEFT 左前輪
FRONT RIGHT 右前輪
REAR LEFT 左後輪
REAR RIGHT 右後輪

COLORING 【カラーリング】

マシンのデザインです。ボディに3つのパートがあり、各パートの色を指定できます。オリジナルデザインに挑戦してみては？

GARAGE 【ガレージ】

セッティングが終わったら、ガレージでマシンを16台までセーブしておけます。ガレージから出るときはⒷボタンです。

SAVE（セーブ）

マシンを登録します。

1 セーブする場所の決定

✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

2 マシン名の入力

①✚ボタンでカーソルを動かして文字を選び、Ⓐボタンで1字ずつ入力して下さい。入力個所は点滅で示されます。間違えたときは、Ⓑボタンで点滅を前に戻して入れ直します。

②空欄にしたいときは、カーソルを右下の文字のないスペースに合わせ、Ⓐボタンです。

③6字すべてを入れると（空欄を含む）点滅が消えます。ここでもう一度Ⓐボタンを押すと、入力が終わります。

3 マシン・データの表示

セッティングしたマシンのデータが表示されます。これでよければⒶボタンで登録完了。登録しないときはⒷボタンを押して下さい。

LOAD

セーブしたマシンを呼び出します。✚ボタンで選び、Ⓐボタンでデータを表示します。よければⒶボタンで決定し、間違えたときは、Ⓑボタンでキャンセルできます。

DELETE

セーブしたデータを取り消します。LOADと同様に表示し、Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセルします。

5 インプット・ネーム

●ドライバーの名前を登録します。レース・モードとコースレコードのデータ画面では、この名前で表示されます。

①✚ボタンでカーソルを動かして文字を選び、Ⓐボタンで1字ずつ入力します（入力個所は点滅で示されます）。間違えたときは、Ⓑボタンを押し、点滅を前に戻して入れ直して下さい。

②空欄にするときは、カーソルを右下の文字のないスペースに合わせ、Ⓐボタンを押して下さい。

③6字すべてを入れると（空欄を含む）、点滅が消えます。ここでもう一度Ⓐボタンを押すと、登録が完了します。

サーキットを走るには

ここから32ページまでは、
サーキットの走り方を説明します。
マシンの操作法からサーキットの様子、
修理のしかたなど、各モード共通の内容なので、
しっかりマスターして下さい。
なお、モードによる違いがあれば、
そのつど説明し、
また、33ページ以降でもまとめて説明します。

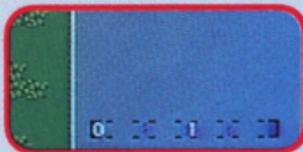
これがサーキットだ 6

●サーキットには、さまざまな情報があふれています。レースのかけひきやトラブル回避のため、レーサーは瞬時にして、これらを判断しなくてはなりません。

芝地／砂地

コース外に出るとスピードダウン、タイヤやサスペンションなどに悪影響があり、特に砂地へまともに突っこむとエンストは確実です。

タコメーター

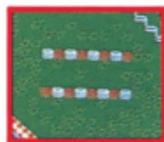
エンジンの回転数で、ギアチェンジをマニュアルにしたときの参考にします。なおレースのモードでは表示されません。

サイン・ボード

ピットからのサインです。
①ドライバー名
②L＝周回数、P＝順位
③ラップ・タイム
④メッセージ／故障個所の表示。また、コース・レコードを出すとRECORDと表示(電源を入れた後のもので、セーブのものではありません)。

縁石

コーナーの路肩に敷いてあり、ここをどこまで攻められるかが、勝負のカギをにぎります。

障害物

接触は故障のもと、高速でカベに激突したときなどは、一発でリタイアとなります。

コースサイン

カーブの大きさや方向を矢印によって表しています。

コントロール・タワー

レース・スタートの合図（SET～GO）、残り周回数を表示します。

ピットロード

ピット・インするときは、ここを通って入ります。

※なお、マシン同士はぶつかりません。

7 コントローラーの使い方

セレクトボタン
バックギア。

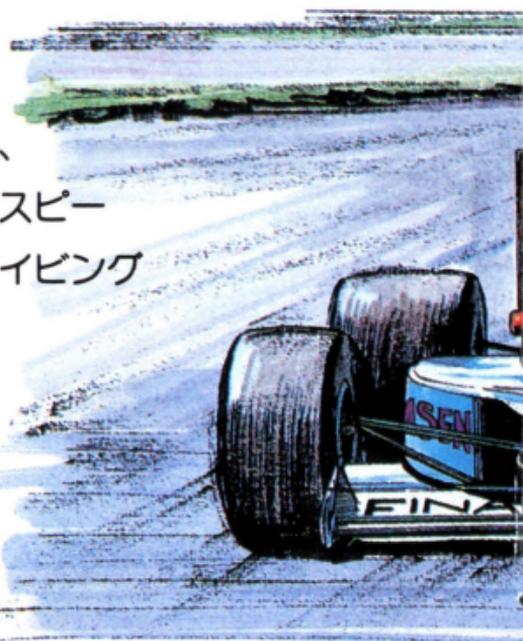
Ⓑボタン
フットブレーキ。

Ⓐボタン
アクセル。

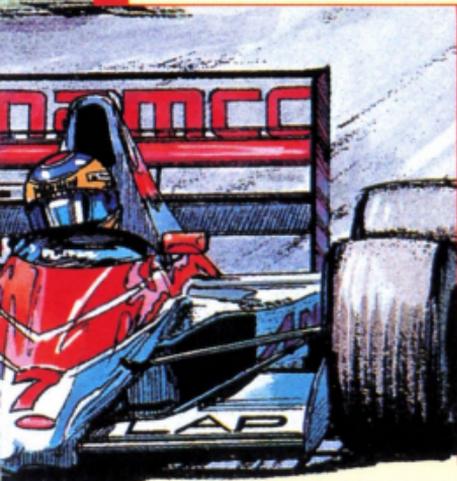
✚ボタン
左右でハンドリング。
上下でギアチェンジ。
（マニュアルにセッティングしたとき）。

スタートボタン
ゲームのスタート、ポーズ。

①ハンドルで向きを変え、アクセルとブレーキでスピードを調節、これがドライビングの基本です。

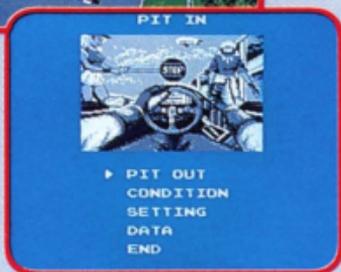
②ミッションをマニュアルにすると、✚ボタンの上下でギアチェンジもできます。ただ、ハンドルとの使い分けはあまりにも難しいので、おすすめはあくまでオートマチックです。

■バック／セレクトボタン＋Ⓐボタン

完全にエンジンを停止させてから、セレクトボタンを押しながらⒶボタンを押すと、バックします。バックし始めたら、セレクトボタンを離し、✚ボタンで操作します。再び前進するときは、Ⓑボタンでもう一度エンジンを止め、運転を再開して下さい。

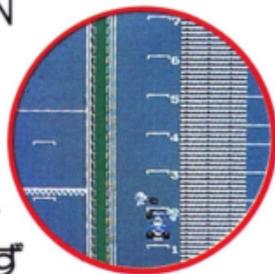
■スピンターン／✚ボタンの左右＋Ⓐボタン

完全にエンジンを停止させてから、✚ボタンの右か左を押しながら、Ⓐボタンを押します。

■リタイア／セレクトボタン＋スタートボタン

レース中にセレクトボタンとスタートボタンを同時に押すと、リタイアになります。

8 ピット・イン(1)

●マシンの調子が悪いときには、ピットで修理したり、セッティングのやり直しができます。ピットに入ると画面が変わるので、✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

PIT OUT 【ピット・アウト】

コースに戻ります。CONDITIONで修理したときは、メカニックの作業が済むまでスタートできません。修理の間もレースは続くので、状況によっては、ピット・インせずに勝負をかける場合も出てきます。なおフリー・プラクティスでは、作業の様子は省略されます。

CONDITION 【コンディション】

マシンの状態を見ることができ、もし故障などがあれば修理が必要です。故障個所はメニューでNGと表示され（タイヤとガソリンは残り具合を数字で表示）、マシン図で赤く表されます。

〔修理のしかた〕

✚ボタンで項目を選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

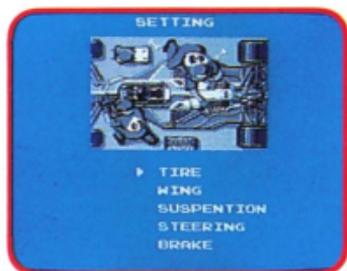
FUEL（燃料）は、ⒶまたはⒷボタンを押し、FULL（満タン）か10リットル単位で補給するガソリン量を決定します。ただし、スプリント・レースでは補給はできません。最後にEXITを選ぶと、ピット・イン画面に戻ります。

◀故障した個所は赤く表示される。

◀カーソルを合わせ、Ⓐボタンで修理だ。

➡詳しくはコンディション（30〜32P）で。

ピット・イン（2）

SETTING　【セッティング】

セッティングをやり直せます。ただしレースのときはタイヤ・ウイング・サスペンション・ステアリング・ブレーキに限られます。

セッティングのやり方は10〜19ページ「マシンのセッティング」を参考にして下さい。Ⓑボタンでピット・イン画面に戻ります。

DATA　【データ】

SPRINT RACE

NOVICE ROUND 1
FAMILY PARK
TOTAL 6 LAPS

TOP.MOMO 2LAPS
2.VALKYR 1LAPS
3.ALICE 1LAPS
4.CHANA 1LAPS
5.ISHTAR 1LAPS
6.NYAMCO 1LAPS
7.WAGAN 1LAPS
8.SATORU 0LAPS

（レース・モードのとき）

現在の順位と周回数が表示されます。ⒶかⒷボタンでピット・イン画面に戻ります。

〔フリー・プラクティスやタイム・アタックのとき〕

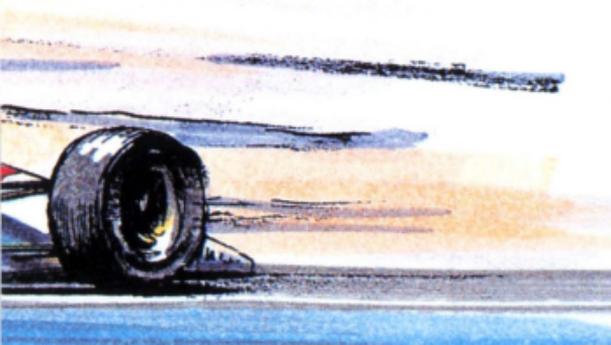
　コース・レコードとドライバー名、そのレコードを出したマシンのデータが表示されます。Ⓐか Ⓑボタンでピット・イン画面へ。

データの移植と消去

　データ画面でスタートボタンを押すと、コース・レコードを出したマシンのデータをセッティングして、ピット・イン画面に戻すことができます。

　また、セレクトボタンを押しながらⒷボタンで、データを消すこともできます。

END 【エンド】

　レース中ならリタイア、その他のモードだとモード・セレクト画面になります。

9 マシンのコンディション(1)

●どんな場合に故障するのか、また、故障がマシンにどんな影響を及ぼすのか、理解しておきましょう。

WING 【ウイング】

障害物などにぶつかると壊れ、コーナリングなどが不安定になります。

COMPUTER 【コンピュータ】

一定の確率で壊れます。壊れるとミスファイヤーをおこし、エンジン性能をフルに引き出せません。

TIRE 【タイヤ】

減り方が○%と表示され、急ブレーキやホイールスピンの多用、強引なコーナリングで早く減ります。減るとグリップが弱くなり、最後にバーストしてしまいます。30%以下になったら要注意。

SUS. 【サスペンション】

衝突したりコース外に出ると壊れ、コーナリングが不安定になります。また、タイヤの減りにも影響します。

なおレースリタイア時にセレクトボタンを押すと故障個所がわかります。

RADIATOR 【ラジエター】

エンジンの冷却器で、低速で長時間走るとオーバーヒートし、エンジン故障を招きます。また、停止中の空ぶかしもよくありません。

FUEL 【フエル】

燃料の残量です。ガス欠になるとエンジンのフケが悪くなり、ついには止まってしまいます。

BRAKE 【ブレーキ】

壊れると減速しにくくなります。

MISSION 【ミッション】

シフトチェンジを多用すると壊れ、そのギアが使えなくなります。

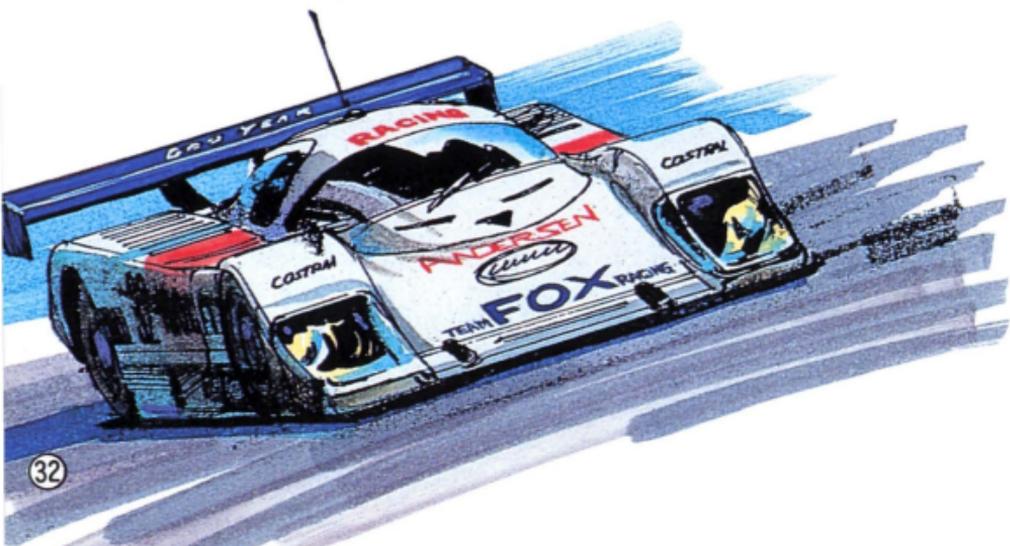
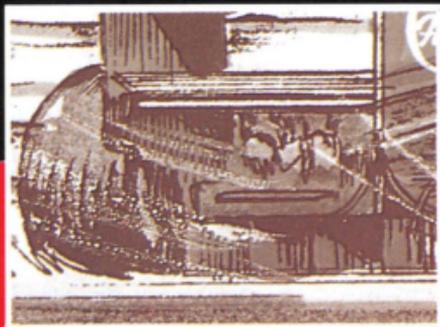
ENGINE 【エンジン】

高速で長時間走っていると壊れます。突然のエンストもあり、ときにはチェックが必要。修理にも時間がかかり、最悪だと直らないこともあります。

■スポーツプロトタイプカーの場合

エンデュランス・レースでは、スポーツプロトタイプカーを使います。ゲームの上での性能は、フォーミュラマシンと変わりませんが、名称が一部異なっています。

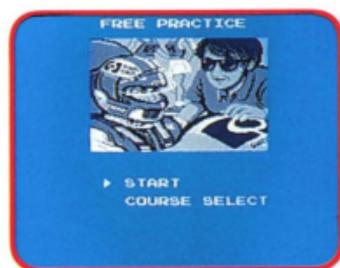
BODY 【ボディ】

フォーミュラマシンのウイングに当たるもので、効果も同じです。セッティングの際には、ウイングを選んで行って下さい。

さあ、レースに挑戦だ

33ページからは
フリー・プラクティス/
タイム・アタック/スプリント・レース/
エンデュランス・レースの各モードについて、
遊び方を説明してあります。
基本テクニックなども
紹介していますので(41ページ)、
あとは実戦でウデをみがいていきましょう。

10 フリー・プラクティス

●好きなサーキットを選び、プレイヤーのマシン１台で自由に走るモードです。コース攻略の練習、テクニックのマスター、セッティングのための試走など、利用法もいろいろ。
各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

1 スタート画面

セレクト・モード画面でフリー・プラクティスを選ぶとスタート画面が出ます。最初はCOURSE SELECTを選んで下さい。

2 コース・セレクト画面

好きなコースを選んで下さい。決定すると再びスタート画面に戻るので、今度はSTARTを選び、ゲームを始めます。

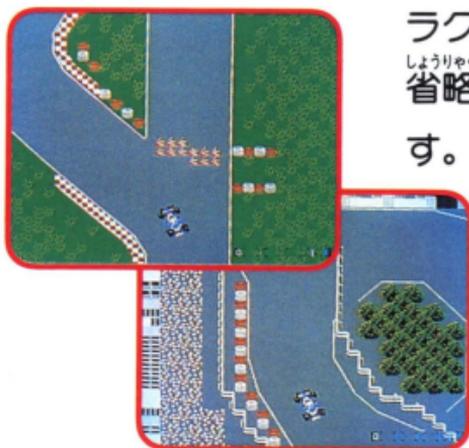
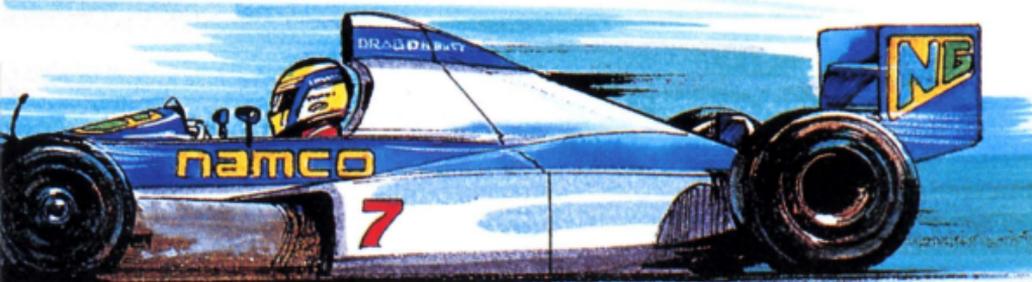
SELECT COURSE

▸ FAMILY PARK	MONACO
NAMCOTRING	BRITAIN
SUZUKA	FRANCE
BRAZIL	GERMANY
AUSTRALIA	ITALY
HUNGARY	BELGIUM
OVAL	SAN MARINO
FUJI	U.S.A.
HOKKAIDOH	CANADA
OKAYAMA	SPAIN
LONG RUN	PORTUGAL
GYMKHANA	MEXICO

GUY DRIVE

3ゲーム画面

自分のマシンで自由に走ります。ゲームを止めるときは、スタートボタンとセレクトボタンを同時に押すか、ピット・インしてメニューでENDを選んで下さい。なおピットでの修理の様子は、フリー・プラクティスでは省略されています。

▶こんなコーナーもあるから、テスト走行は大切なのだ。

◀市街地コースはクラッシュの危険性も高いぞ！

11 タイム・アタック

●各コースのタイム・レコードに挑戦します。このモードではマシンが壊れないようになっているので、思い切って記録の限界にチャレンジできます。なお、各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

1 スタート画面

まずスタート画面が出ます。フリー・プラクティスと同様、最初はCOURSE SELECTを選んで下さい。

2 コース・セレクト画面

24種類の中からコースを選びます。

3 データ画面

本日（電源を入れてからの）と過去最高のコース・レコード、ドライバー名、そして過去最高を出したマシンのデータが出ます。Ⓐか Ⓑボタンでスタート画面に戻り、STARTを選ぶとゲーム開始です。※データの移植と消去は29P参考

DATA

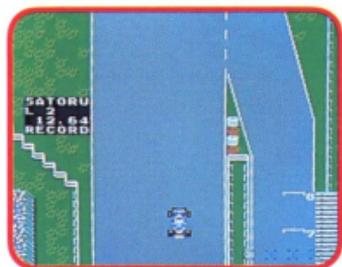
TODAY'S FASTEST LAP 22S42 SATORU
COURSE RECORD 22S42 SATORU

RECORD SETTING

TUNE	5	SHIFT	15000
STEER HI	4	GEAR1	3.96
STEER LO	5	GEAR2	3.58
FOOT B.	8	GEAR3	3.10
ENGINE B.	6	GEAR4	2.54
WING	6	GEAR5	1.86
SUS.	5	GEAR6	1.02

PUSH START TO LOAD

4 ゲーム画面

テクニックの限りをつくし、最高記録にチャレンジして下さい。タイムを参考にセッティングするのもよいでしょう。ゲームを止めるときは、スタートボタンとセレクトボタンを同時に押すか、ピット・インしてENDを選びます。

SATORU
L 2
12.64
RECORD

▲サインボードにラップタイムが出るぞ。

▶スムーズなコーナリングがベストレコードの秘訣。

12 スプリント・レース(1)

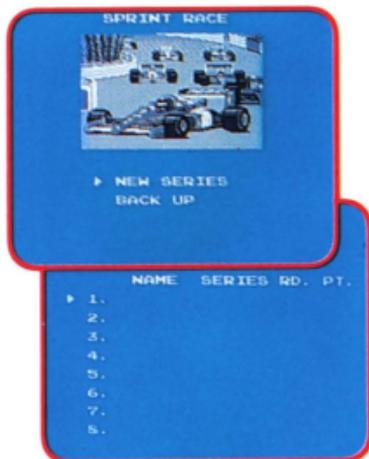
●レース順位でポイントを獲得し、その通算でシリーズの優勝を争います。腕をみがいてクラスを上げ、目指すはワールド・チャンピオン！
各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。また、シリーズは1戦ごとに、しかも同時に8つまでセーブができます。

■レースの始め方

1 スタート画面

第1戦から行うときはNEW SERIES、セーブしてあるところから始めるときはBACK UPを選んで下さい。

2 セーブ選択画面

NEW SERIESではセーブする番号(場所)を、BACK UPでは継続プレイする番号(記録)を選びます。すでにセーブした番号をNEW SERIESで選ぶと、前の記録は消えてしまいます。

3セレクト・シリーズ画面

出場するクラスを決めます。最初はNOVICEを選び、チャンピオンになったら、クラスを上げていくとよいでしょう。

NOVICE／短いコースの入門用レース。全4戦です。

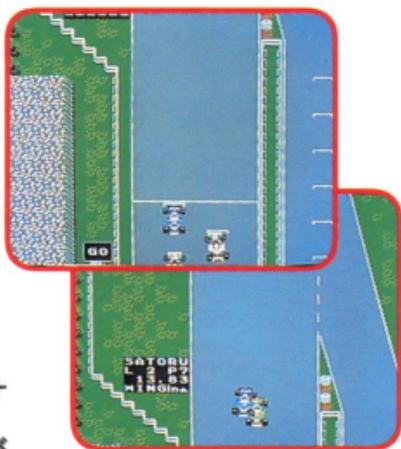
JAPAN／全7戦の国内レース。難易度も高くなっています。

WORLD／全16戦。世界の強豪としのぎを削るハードな戦いです。

4レース・スタート画面

開始されるレースが表示されます。このとき✚ボタンの上下で燃料の量を決めて下さい。10〜FULLまで10リットルきざみで設定できます。最後にⒶボタンを押すとレース開始です。

■誰よりも速く、ゴールを目指せ!

①コントロール・タワーの〝GO〟と同時にアクセルを入れて下さい。アクセルを吹かしたままだとスタートできません。
また、いきなり全開すると故障の原因になりがち。Ⓐボタンを瞬間的に離しながら発進しましょう。

②レースの状況はピットサインでチェック、異常があればピット・インすることも必要です。ただし燃料補給だけはできません。

③コースアウトなどでマシンが止まり、再発進するときの注意です。一度Ⓐボタンを離し、完全にエンジンが止まってからアクセルを入れて下さい。

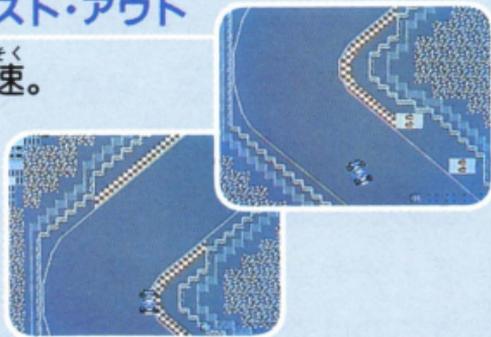
④優勝者が決まった時点でレース終了。また自分のマシンがクラッシュ、あるいはリタイアしてもレースは終わります。

基本テクニックをマスターしておこう！

アウト・イン・アウト

コーナーは外側から内側へ進路をとり、そのまま外側へふくらみながら抜けていきましょう。

スロー・イン・ファースト・アウト

①カーブの手前で減速。
②コーナーを抜けながら加速、これでスムーズなコーナリングがOK。

ドリフト走行

アクセル全開でコーナーに入り、早めにハンドルを切ります。ここでカウンターをあて（逆にハンドルを切る）、脱出ラインに乗ったら加速します。

スプリント・レース(3)

■レース結果の発表

SPRINT RACE

NOVICE ROUND 1
FAMILY PARK
FINAL RESULT

TOP. SATORU
2. MOMO
3. VALKYR
4. ALICE
5. ISHTAR
6. CHANA
7. NYAMCO
8. WAGAN

1 レースの順位

3位以内だとまず表彰式、続いて順位の発表。このときセレクトボタンを押すと、ゴール時のコンディションも見られます。画面はⒶボタンで送って下さい。

2 ポイント・ランキング

1レースにつき1位10点／2位6点／3位4点／4位3点／5位2点／6位1点が入り、現在の通算ポイントが表示されます。

この最終成績で、シリーズ・チャンピオンを決定するわけです。

SPRINT RACE

NOVICE SERIES
POINT RANKING
ROUND 1

TOP. SATORU	10
2. MOMO	6
3. VALKYR	4
4. ALICE	3
5. ISHTAR	2
6. CHANA	1
7. WAGAN	0
8. NYAMCO	0

3 セーブ画面

SAVE NEXT【セーブ・ネクスト】

セーブして次のレースを始めます。

SAVE END 【セーブ・エンド】

セーブしてゲームを終わります。

NEXT GAME【ネクスト・ゲーム】

セーブせずに次のレースを始めます。

END GAME【エンド・ゲーム】

セーブせずにゲームを終えます。

GARAGE【ガレージ】

次のレースのためにマシンを変えます。終わるとセーブ画面に戻るので、あらためてコマンドを選びます。

RETRY【リトライ】

セーブしてあったデータをそのままにして、今やったレースを再びやり直すことができます。

13 エンデュランス・レース

●耐久レースのモードです。スプリント・レースと違い、スポーツプロトタイプカーを用い(といっても性能は同じです)、また、１戦限りのレースとなっています。

各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

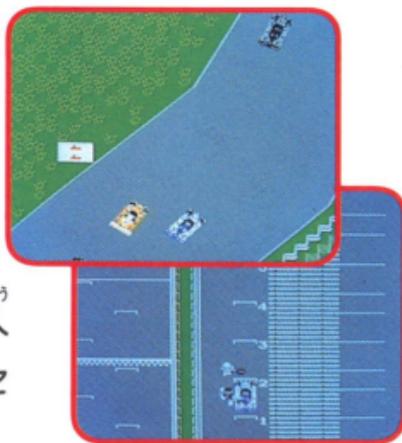
■レースの始め方

まず10種類の中からレースを選んで決定して下さい。

レース・スタート画面が表示され、スプリントのときと同じように燃料の量を決定します。✚ボタンの上下で10リットル単位で設定して下さい。

最後にⒶボタンを押すと、レース開始です。

■マシンの耐久力が勝負を決める!

①スピードはもちろんですが、長いコースを何10周も回る耐久レースでは、マシンの耐久性が問題になります。スピードと耐久力のバランスを考えたセッティングが大切です。

②さらにピット・インのタイミングも重要です。耐久性がどんなにあっても、タイヤと燃料の減りは避けられません。バーストやガス欠に注意し、ピット・サインは見逃さないようにしましょう。また勝負どころでは、そのまま走り続けるかどうか、決断を迫られるときもあるでしょう。

「遊び」をクリエイトする――――――――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761